

Marie-Hélène Delval

LES TRAQUEURS DE  
**CAUCHEMARS**

**La forêt qui chuchote**

bayard jeunesse

# LES TRAQUEURS DE CAUCHEMARS

Matthieu, Margot, Jules et Inès sont quatre copains de la même classe de 6<sup>e</sup>. Un jour – ou plutôt une nuit –, ils font une découverte extraordinaire : ils sont capables de pénétrer dans les rêves ! Et cela grâce au chat de Margot.

Car Cambouis n'est pas un chat comme les autres : c'est un passeur. C'est ainsi qu'ils délivrent Théo, le petit frère de Matthieu, de ses mauvais rêves. Ils en font alors le serment : désormais, ils seront Traqueurs de Cauchemars !

Pour chacune de leurs missions, ils se retrouvent toujours à la Vieille Porte, un ancien monument de leur ville, orné de sculptures représentant des dormeurs. De là, Cambouis, le passeur, les mène jusqu'à un mystérieux cercle de lumière bleue : le passage.

**ET L'AVENTURE  
COMMENCE...**





**INÈS**



**MATTHIEU**



**MARGOT**



**JULES**



**CAMBOUIS**



# 1

## ***SOURIRE DE CHAT***

– J'en ai plus qu'assez d'être réveillé toutes les nuits par les cris de Théo ! Après, j'ai un mal fou à me rendormir...

Matthieu souligne sa déclaration d'un bâillement sonore qui fait pouffer Inès.

– Si tu te décroches la mâchoire comme ça en cours de français, Mat', Mme Clavel va te coller cent lignes !

– « Je ne dois pas manifester mon profond ennui au milieu de la dictée... », menace Jules, d'une « voix de prof courroucée » parfaitement imitée.

– Et tes parents, s'enquiert Margot, ils ne lui donnent pas des cachets, du sirop ou quelque chose, à ton frère ?

Matthieu hausse les épaules.

– Si, ils ont essayé. Ils ont mis une veilleuse dans la chambre pour le rassurer. Ça ne sert à rien. Chaque nuit, sur le coup de trois heures du matin, il se met à hurler. Ça dure depuis bientôt un mois. À la maison, on n'en peut plus.

– Il vous les raconte, ses cauchemars ?  
reprend Margot.

– Ouais, c'est toujours le même rêve : il marche dans une forêt très sombre, et les arbres autour de lui se mettent à chuchoter. Il ne comprend pas ce qu'ils disent, mais il sait qu'ils lui reprochent quelque chose. Il a peur ; les chuchotements se font de plus en plus forts, de plus en plus menaçants. Il essaie de s'enfuir, mais ses jambes sont si lourdes qu'il n'arrive pas à courir. Puis les branches se tendent vers lui comme des griffes pour l'attraper. Alors, il se réveille en criant de terreur. Il a dû voir ça dans un dessin animé.

– Eh bien, rigole Jules, dis-lui que, la prochaine fois, tu l'accompagneras dans

la forêt. Et que tu ordonneras aux arbres de se taire !

– C'est malin, grommelle Matthieu.

– Ce n'est peut-être pas si bête, objecte Inès. J'ai lu un truc, une fois. Ça se passait dans une tribu navajo. Ou chez les Inuits, je ne sais plus. Ils avaient des « traqueurs de songes ». Ces espèces de chasseurs pénétraient dans les rêves des dormeurs, et ils les libéraient des mauvais esprits qui les tourmentaient pendant leur sommeil...

– Seulement, moi, je ne suis ni Indien ni Inuit.

– Et ils s'y prenaient comment, pour entrer dans les rêves des autres ? demande Jules, intrigué.

– Ils suivaient leur fétiche, un animal qui avait le don de communiquer avec les humains, et qui trouvait un « passage ».

– Quel genre d’animal ? s’enquiert Margot.

Margot est une grande amie des bêtes – d’ailleurs, plus tard, elle sera vétérinaire.

– Un animal nocturne, précise Inès. Enfin, un de ceux qui y voient la nuit.

– Ah oui, un nyctalope, comme les chats, les hiboux, les chauves-souris...

La sonnerie qui retentit interrompt leur discussion.

Tout en allant se mettre en rang avec les autres élèves de 6<sup>e</sup> B, Matthieu ironise :

– Bonne idée ! Je vais proposer à Théo d’apprivoiser une chauve-souris, il va être ravi !



Cette histoire de traqueurs de songes trotte dans la tête de Margot toute la journée. S'introduire dans les rêves des autres, ça, ce serait quelque chose ! Parce que, il faut bien le dire, la vie en général et les heures de classe en particulier sont désespérément dépourvues d'AVENTURE ! Et ce qui plaît surtout à Margot, c'est le rôle de l'animal fétiche. Car elle a un chat. Un bon gros tigré qu'elle a découvert un soir, encore chaton, coincé sous le capot d'une voiture. C'est pourquoi elle l'a appelé Cambouis. Or, Cambouis n'est pas un chat ordinaire, elle l'a vite remarqué. D'abord, il sourit. Si, si ! Quand sa jeune maîtresse lance une plaisanterie, l'animal retrousse le coin de ses babines. Et, si elle pose une

question, il répond. Ce matin, par exemple, elle grommelait : « Où ai-je bien pu fourrer ma deuxième chaussette ? » Eh bien, Cambouis a donné un coup de griffes à la boîte de peinture. Et la chaussette égarée était dedans. Il communique avec elle, c'est clair. Alors, pourquoi ne serait-il pas doué pour découvrir des « passages » ?

Dès son retour du collège, Margot court le retrouver au fond du jardin.

– Dis donc, Cambouis ! Tu es nyctalope, toi, hein ?

Assis sur son derrière, le chat se lèche une patte d'un air indifférent. Mais son oreille gauche a pivoté, signe qu'il a fort bien entendu la question.

– On a un problème, figure-toi, poursuit Margot. Enfin, c'est Mat' qui a un

problème. Ou plutôt son petit frère. Bref, on aurait besoin d'un « passeur » pour nous faire entrer dans un rêve. Tu vois ce que je veux dire ?

Cette fois, Cambouis incline la tête. Il paraît réfléchir, les yeux à demi fermés.

Au bout d'une longue minute, il lâche enfin :

– *Mahou.*

Ce qui, en langage chat, signifie : « Évidemment ! », Margot n'a pas le moindre doute là-dessus.

– Je le savais ! s'exclame-t-elle.

Elle est si excitée qu'elle est prête à courir chez Matthieu – quelques maisons plus loin – et lui annoncer qu'elle a trouvé la solution.

Sauf que...

Sauf que ce n'est sans doute pas aussi simple.

S'accroupissant sur la pelouse, elle insiste :

– Et, donc, tu saurais trouver un « passage » ?

Pour toute réponse, Cambouis se lève et se dirige tranquillement vers le portillon du jardin. Margot le suit, intriguée.

– Tu veux sortir ? Tu me conduis quelque part ?

– *Mahou*, confirme l'animal.

Les voilà tous les deux dans la rue, la fille suivant le chat.

Quelques instants plus tard, ils sont devant la Vieille Porte. Cette arcade de pierre, qui date du Moyen Âge, marquait autrefois

l'entrée de la petite ville. À présent, elle ouvre sur la place du marché.

Alors, Margot lâche une exclamation :

– Ces sculptures ! Je ne les avais jamais remarquées !

En effet, les montants et le fronton sont décorés de personnages aux yeux fermés.

– Ce sont des dormeurs ! Des... rêveurs !

– *Mahou*, approuve Cambouis.

– Ça veut dire que... le passage s'ouvre à la Vieille Porte ?

– *Mahou*.

– Et donc, tu seras notre passeur ?

– *Mahou*.

– Trop génial ! Les copains ne vont pas y croire !

Levant les deux bras d'un air triomphant, Margot s'exclame :

– On va devenir le clan des Traqueurs de Cauchemars !

Le chat la fixe un instant de son regard doré.

Et il sourit.

Découvre d'autres aventures

# LES TRAQUEURS DE CAUCHEMARS

